Das Spectrum-User-Club Magazin

SUC-SESSION

Oktober 1996 / Ausgabe Nr.10 (151)

Inhaltsverzeichnis :

Inhaltsverzeichnis	Seite 02	NSSS-Treffen	Seite 11
Impressum	Seite 02	Code-Cruncher	Seite 12
Sintech-Werbung	Seite 03	Spielelösung	Seite 16
Vorwort	Seite 04	Programmtest	Seite 19
Leserbriefe	Seite 04	Begegnung...	Seite 21
Club-Treffen	Seite 09	Kleinanzeigen	Seite 23
Fanzine	Seite 10	Whats´Out	Seite 24

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/731026 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft kostet pro Jahr 50,00 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5,00 DM pro Monat. Eine einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 60050101 Landesgirokasse Stuttgart unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Ludwig Halbritter, Voglerinweg 7,
86508 Rehling
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen

SinTech - VERKAUFSLISTE

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	90,00
Netzteil für +2 A/B und +3	30,00
+2 Kassettenrekorder	50,00
Floppy 1,44 MB für Opus, +D oder MB 02	65,00
Netzteil Kit, mit Netzteil und allen Kabeln für 2 Floppys	45,00
Floppykabel für 2 Laufwerke (Discinterface angeben)	15,00
Silberpapier für ZX Printer	5,00
Abdeckhaube für 48k+/128	12,50
Abdeckhaube für +2/+3	14,00
48k Tastaturfolie	20,00
Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2/+3 oder Emulator	4,00

Umbauten:

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)	25,00
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3	15,00
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3	10,00
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse	25,00

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2A, neuwertig, komplett umgerüstet	155,00
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, ohne Umbau	180,00
Spectrum 48k (Gummi oder +)	85,00
+D Floppyinterface (nur Suchaufträge)	Preis auf Anfrage
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM	2-Port 20,00
Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3	5,00
Microdrive	25,00
Interface 1	45,00
20 Microdrive Cartridges in einer Box	35,00
Multiface One (Hackmodul für 48k)	35,00
Multiface 128 (Hackmodul für 128k/+2, nicht für +D)	45,00
Timex Sinclair Printer (kleiner Drucker) mit Papier	50,00
Alphacom 32 Printer (kleine Drucker) mit Papier	50,00
RAMPRINT (Drucker Interface mit eingebauter Software)	45,00
Cheeta SPECDRUM System mit mehreren Drum-Kits	35,00
Currah Microspeech	45,00
16k Speichererweiterung für ZX 81	10,00
32k Speichererweiterung für ZX 81	20,00
Wafadrive mit Wafern (ähnlich Microdrive)	35,00

Außerdem Reparaturservice, Soft- und Hardware-Suchservice, große Auswahl an Büchern und großes Softwarelager. Fordern Sie jetzt unseren neuen Katalog an.

Preise + Porto. Angebot solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC erhalten 10% Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

Vorwort

Das Jahr neigt sich dem Ende. Die Spectrum-Treffen sind vorüber und mit dem zunehmend schlechter werdenden Wetter, gewinnt der Spectrum bei vielen wieder an Bedeutung. Denn Wenn der Regen draußen an die Scheibe schlägt, dann gibt es nichts schöneres als im warmen Zimmer vor dem Spectrum zu sitzen und die Langeweile hinweg zu spielen.
Sollte das allerdings auf die dauer zu öde werden, dann ist dies genau der Zeitpunkt, die neue SUC-SESSION zu nehmen und durchzulesen. Wir hoffen, daß wir auch diesmal wieder eine gute Mischung für euch gefunden haben. Etwas zum sich freuen, sich ärgern oder auch zum staunen und schmunzeln..... FRED + THOMAS

Leserbriefe

In der letzten Ausgabe der SUC-SESSION wurde ein Leserbrief von Guido Schell von uns unkommentiert zur Diskussion gestellt. Da uns bisher keine Meinungen zu diesem Thema erreichten, möchte ich (te) als Verfasser des Original-Artikels "Kopie or not Kopie" mein Statement abgeben:

Als ich vor einiger Zeit das Erscheinen von PC-CD's mit Specci Spielen für den Emulator kritisierte und damit das kommerzielle Raubkopieren und mißachten von 8-Bit Copyrights seitens der PC-User anprangerte, mußte ich mir einiges anhören und wurde von der Leserschaft des Magazins "MUMPITZ" ausgeschlossen. Scheinbar bin ich aber doch nicht so allein mit meiner Meinung. Dennoch ist es kein Schwachsinn den ich schreibe. Die großen der deutschen Softwareindustrie haben erklären lassen, kein Interesse mehr an dem Verfolgen von 8-Bit Raubkopierern zu haben und die kleinen werden keinen Prozeß anstrengen, oder glaubt jemand, daß Helge Keller jemanden verklagt, der sein Quick-Copy kopiert?
Was manche vielleicht nicht sehen und was auch Guido vorhersagt ist, daß Raubkopierer irgendwann dafür sorgen werden, daß überhaupt keine neuen Programme entwickelt werden.

Lothar Ebelshäuser bittet um Abdruck seines Aufrufes:
Trotz Spectrum mit allem drum und dran gibt es bestimmt noch einige ZX 81 User (auch aus dem ZX Team) die noch gerne an ihrem "Kleinen" sitzen und gerne mit anderen Programme austauschen würden.
Nur, wo sind die alle. Deshalb versuche ich es mal auf diesem Wege.
Ich habe noch einiges an alten ZX 81 Programmen auf Cassette und würde das gerne anderen kopieren. Im Gegenzug suche auch ich ständig neue Programme. Wie bei so vielen ist aller Anfang natürlich schwer. Deshalb bitte alle, die an einem regen Programmaustausch interessiert wären, mir zu schreiben, bzw. Programme zuzusenden. Ich stelle mich auch gerne als so etwas wie eine Tauschbörse zur Verfügung. Gelegentliche Treffs untereinander sind natürlich auch kein Problem.Was natürlich bei dieser Gelegenheit auch super wäre, ist der Austausch von Hardware. Bestimmt gibt es noch einige von Euch, die gerne basteln.

Auch da gibt es bei mir noch etwas Nachholbedarf. Vor allem bei Speichererweiterungen und evtl. Disk Laufwerken.
Damit wir uns richtig verstehen: Ich möchte keinen Club gründen oder anderen in irgendeiner Form Konkurrenz machen. Ich möchte nur, daß es eine Möglichkeit gibt, Programme und Hardware auszutauschen, trotz der Arbeit am Spectrum, die auch bei mir bestehen bleibt.
Nur, ich finde der ZX 81 hat es verdient, daß man ihm etwas mehr Beachtung schenkt.
Also, reißt euch zusammen und schreibt mir oder schickt mir Programme zu.
Bis bald,
Lothar Ebelshäuser, Grasegger Str. 49, 50737 Köln, Tel. 0221/747063.

Schön wäre es, wenn noch mehr User soviel Elan auch in den Specci stecken würde. Mal ehrlich, wir sind ein Spectrum Club und möchten den Spectrum am Leben erhalten, nicht seinen älteren Bruder. Klar, wer sich durch den Spectrum noch nicht ausgelastet fühlt, oder Programme übrig hat, der sollte an Lothar schreiben. Aber für den ZX 81 gibt es ja noch das ZX-Team.

Roelof Koning kommt im folgenden Leserbrief der Bitte nach mehr Meinungen zum Kölner Treff im vergangenen April nach. Nicht zu verwechseln mit dem aktuelleren SUC-Treff in Filderstadt!

Da ich manchmal versucht habe, THE HOBBIT zu lösen, weiß ich genau Bescheid was kalte Caves (Höhlen) und dunkle Dungeons (Verließe) betrifft. Daher wußte ich in dem Moment, als ich in Mischa's Kneipe eintrat ganz sicher, daß in dieser Lokalität viele verborgene Schätze nur darauf warteten, geborgen zu werden. Aber ich wußte auch, weil ich das mühselig gelernt habe, daß meine Mühe zum größten Teil vergeblich sein sollte. Also nahm ich nicht weiter Notiz von diesem Lokal und fing an mich zu Hause zu fühlen, schließlich war ich ja nicht nach Köln gekommen um Probleme, oops, ich meine Kostbarkeiten, zu suchen. Ich hatte mich auf einen schönen Tag und ein paar Gespräche mit den Trollen, oops nochmal, ich meine "Specciasten" vorbereitet.
Wie gewöhnlich bei Treffs sah ich vieles, hörte vieles, sprach über vieles mit vielen und verpaßte auch einige Besucher und Themen. Und wie gewöhnlich, habe ich das letztere hinterher bedauert und vorgenommen mich beim nächsten Treff zu bessern.
Mein Empfinden beim Treff war, daß die Spectrum-Szene, die ich so mag, immer noch sehr lebendig ist und das einige User eben sehr aktiv sind. Als der große Goblin mich endlich entließ, konnte ich inspiriert nach Hause fahren. Nicht nur hatte ich eine interessante Messe mit großem Angebot gefunden, sondern es hatte auch die Möglichkeit gegeben, mit vielen Spitzenspezialisten aller Art zu diskutieren. Und Spezialisten gab es in Köln und diskutieren konnten die, daß kann ich bezeugen...
Zusammen mit diesem Empfindungsbericht möchte ich erklären, daß der Ton in Deinem Bericht mich unangenehm getroffen hat, Fred. Doch die Erklärung hat mir die Sache klar gemacht: Du warst nur ehrlich aus Deiner subjektiven Sicht, weil das ja Deine Schuldigkeit dem Leser gegenüber ist, sagst Du. Weil Du ein Recht hast auf Deine Gefühle (bitte bedenke, daß Deine subjektive Sicht auch ganz einfach Enttäuschung sein kann, was ja Gefühl ist), werde ich dazu nichts sagen. Aber wie kommst Du auf die Idee, es sei Deine Schuldigkeit diese persönliche Wahrheit zu publizieren? Welcher Leser hat darum gefragt, wer gewinnt etwas von dieser Kenntnis in Dein Innenleben?

Hättest Du Dich darauf beschränkt, nackte Tatsachen zu publizieren, dann hätte jeder Leser sich seine eigene Meinung bilden können. Meiner Meinung nach ist nur das Beschaffen dieser Möglichkeit Deine Pflicht dem Leser gegenüber, nicht weniger und nicht mehr. Ganz davon abgesehen gibt es dann auch für Dich noch die Möglichkeit, Deine subjektive Meinung zu äußern oder nicht.
Weil Du in Deinem Bericht (ich hoffe aus Versehen) Deine Freiheit als Deine Schuldigkeit angesehen hast, hat das, was Du für Argumente hälst, sich in Anklage geändert.
So ein Fall ruft immer die undokumentierte Fehlermeldung "INTEGRITY OUT OF RANGE" hervor. Ich denke Du brauchst mit dieser Kenntniss keine weitere Hilfe mehr. Ich sah, daß Du den -Käfer- (Bug=Fehler) genannt "NO ROOM FOR DIFFERENT OPINIONS" der in den Bericht hineingekrochen war, schon gefixt hast.

Der Brief von Roelof enthielt noch weitere Anmerkungen, die wir hier auszugsweise abdrucken:
...bedenke, daß wenn ich Deinen Bericht vorher gelesen hätte, wäre ich nicht nach Köln gegangen. Kann das Dein Ziel sein?
...Ist Dein Bericht als Warnung vor dem nächsten Kölner Treff gemeint oder ist es eine Erziehungsmaßnahme für diejenigen die daheim geblieben sind? Ist es vielleicht einfach ein Seitenhieb auf Wolfgang?
...Ich möchte darauf hinweisen, daß professionelle Magazine die persönliche Meinung des Redakteurs auch immer als solche kennzeichnen.

Jean Austermühle schreibt zum gleichen Thema:
Der SUC-Bericht über das Treffen in Köln ist in meinen Augen weder fair, noch sachlich richtig:
- Trotz des geringeren Besucherstromes waren fast alle Anwesenden in eifrige Gespräche vertieft, die Kommunikation untereinander war auf kaum einem Treffen besser.
- Der Eindruck eines Schlußverkaufes ist bei mir keinesfalls entstanden; einen großen Verkaufsstand habe ich nur von SINTECH gesehen.
- Nicht die Raumaufteilung dürfte das Problem einiger User gewesen sein, sondern eher die mangelnde Bewegung und Anteilnahme an laufenden Gesprächen.
- Beide Clubs sollten zusammenarbeiten und nicht vorhandene Energien auf die gegenseitige Anfeindung verwenden! Dafür gibt es zu wenige User in der noch bestehenden Szene.
- Da ich zitiert worden bin, kommt hier der ganze Wortlaut (aus dem August-Info des SPC):
"Einige von Euch haben ja auch das Heft von Thomas Eberle abonniert, in dessen letzter Ausgabe er doch sehr negativ über das Kölner Treffen berichtet hat. Jetzt stellt sich die Frage, ob dieses Treffen für die anderen Anwesenden ebenfalls entäuschend war, oder ob den Stuttgartern hier etwas entgangen sein könnte? Ich kann Thomas auf diesem Wege eigentlich nur wünschen, daß er nicht irgendwann einmal weniger Besucher als erwartet hat, wenn der Terminkalender der User nicht mitspielt. Ich muß feststellen, daß ich einfach zu früh gehen mußte, um nicht zu spät zum Dienst zu kommen, denn den Erzählungen nach habe ich in der letzten Zeit des Treffens etwas verpaßt!"

So, Leute. Ihr könnt aufhören die Messer zu wetzen, der befürchtete Krieg mit dem SPC findet nicht statt. Es stehen drei entäuschte Stimmen gegen drei die das Treffen als sehr gelungen bezeichnen. Es war sicherlich nie unsere Absicht, unsere Mitglieder

vor dem Kölner Treffen zu warnen oder gar Wolfgang bloßzustellen. Wir wollten nur dazu animieren, daß es das nächste Mal besser wird. Natürlich spielte da auch die Angst mit, daß unser Treffen auch so aussehen könnte, was ja auch passiert ist...und das hat zum Ende der Usertreffen in Filderstadt geführt. Wie nach einem Gespräch mit Wolfgang auch klar wurde, hat er unsere Berichte auch nie als Angriff gegen seine Person gesehen, aber dennoch sein Treffen verteidigt. Aus seiner (und auch anderer) Sicht ist ein schlecht besuchtes Treffen immer noch besser als keins. Das ist wohl auch unsere Meinung, aber die Arbeit mit der Organisation macht von uns trotzdem keiner, wenn die Leute nicht voll dahinterstehen und das heißt eben, zu so einem Treffen auch zu kommen (sofern irgendwie möglich).
Sicherlich hatten wir auch etwas Pech und auf dem Treffen in Köln nicht gerade einen Platz im Mittelpunkt erwischt. Bisher war das Treffen in einem geeigneteren Raum, der keine Abstellecken hatte, aber diese Alternative war eben nicht mehr möglich und Wolfgang war froh, überhaupt noch einen Raum gefunden zu haben. Wie dem auch sei, ist es eben so gelaufen, aus unserer Sicht etwas unglücklich, aber das ist eben nicht die Meinung aller. Nächstesmal ist es vielleicht andersrum. Unfair sind wir aber nicht, wir schreiben eben unsere Meinung...und um allem gerecht zu werden, werden wir unsere Meinung zukünftig auch entsprechend kennzeichnen. (te)

Da ich keine Lust habe, die nächsten 25 Jahre oder noch länger, immer wieder Berichte zum gleichen Thema zu schreiben, und mir desweiteren von Seiten einiger Leute nahe gelegt wurde, meine Meinung für mich zu behalten, werde ich hier auch nicht viel zu diesen Leserbriefen schreiben. Nur einige kleine Anmerkungen.
Die Geschichte hat uns gezeigt, was passieren kann, wenn die Leute ihre Meinung nicht vertreten, sondern sich einer breiten Masse anschliessen und alles stillschweigend hinnehmen. Man kann nur auf eine Art eine Sache verändern. Man zeigt die negativen Seiten auf und hofft somit auf eine positive Änderung. Denn stellt man nur die schönen Dinge dar, dann entsteht ein Bild der Harmonie, welches nicht verändert werden muß.
Am Schluß möchte ich noch etwas zum Thema "wahrheitsgemäße Darstellung" los werden:
Es ist nicht richtig, daß Thomas und Ich "die Stuttgarter" sind, wie es im Brief von Jean geschrieben steht, sondern Thomas kommt aus Esslingen und Ich komme aus Stuttgart, somit kann hier nicht von einer Mehrzahl, also "Stuttgartern" gesprochen werden. Desweiteren wollte ich noch anmerken, daß ich der alleinige Verfasser des Berichtes "Treffen in Köln" bin und somit Thomas nichts mit diesem Bericht zu tun hat. (FD)

Herr Oeing-Hanoff, ein stiller Bewunderer der SUC-SESSION (auf deutsch: kein Mitglied) hat uns einen Bericht aus dem Internet geschickt. Es ging um einen Computervergleich der Stiftung "Wasserfest" in dem in satirischer Weise die neueren Rechner in Vergleich zum Spectrum gezogen wurden. Leider können wir diesen Artikel nicht mehr abdrucken....wir hatten ihn bereits einmal gebracht. Es war schon im Jahre 1994, also in einer der ersten SUC-SESSIONS und damals war der Text noch aus der Fussel-Mailbox des Spectrum-Mittwoch-Treffs in Mannheim. Schön zu hören das dieser Bericht jetzt auch ins Internet gelangt ist.

Guido Schell schrieb uns einen Brief, in dem er uns ausdrücklich verbot, den Inhalt zu veröffentlichen, wie wir das letztesmal getan hatten.

Wer uns Briefe schreibt, der muß mit einer Veröffentlichung rechnen, es sei denn es wird ausdrücklich gewünscht davon abzusehen. Wir hatten uns Briefe zum Thema Treffen in Köln gewünscht und bekommen. Woher sollten wir wissen, daß ausgerechnet Dein Brief nicht zur Veröffentlichung gedacht war? Zudem glauben wir nicht daß dieser Brief weitere Gräben geschaffen hat, Ehrlichkeit wird weder von Wolfgang noch von uns bestraft, zudem man Dir eher Neutralität zutraut. Die +D Ecke wollten wir übrigens tatsächlich als Doppelausgabe bringen, aber wir haben es dann nicht gemacht weil sonst die +D Ecke etwas zu groß ausgefallen wäre. Das wir aber wenigstens zeitgleich mit dem SPC Artikel bringen wollen, um nicht als Nachdruck der Rainbow-User zu wirken, ist doch klar. In der Regel stehen unter all unseren Artikeln auch die Namen oder Kürzel der Verfasser. Leserbriefe und Frage&Antwort bearbeiten wir gemeinsam oder lesen es zumindest beide vorab durch, daher ist es klar, daß hier die Redaktion als ganzes schreibt. Sollte mal kein Verfasserhinweis da sein, haben wir es einfach vergessen. Kommt auch mal vor. Auch diese Antwort muß hier im Info stehen, da dieses Thema eventuell mehrere interessiert.

Jochen Theurer, eins der wenigen Mitglieder aus dem Ausland (Österreich) rief uns an um den Ernst der Sache abzuklären. "Wollt ihr wirklich aufhören?".

Wir haben immer ausgesagt, eines Tages die letzten Spectrum-User zu sein. Das wird auch so bleiben, wir sind beide Spectrum-Freaks und das voll und ganz. Aber zu einem Club gehört mehr, gehören auch Mitglieder die mehr tun als jährlich den Beitrag zu überweisen. Solange wir noch fleißige Mitarbeiter haben, wie im Moment, solange wird es auch den Spectrum-User-Club und die SUC-SESSION geben. Sollte mal einer abspringen, muß eben ein anderer nachrücken. Solange das klappt, machen wir weiter.

Harald Lack gibt seinen Kommentar zu unserer Korrektur von letztem Monat:
Peinlich, peinlich kann ich da nur sagen. Es ist schon sehr böse, wenn man einen Fehler übersieht. Andererseits freut es uns natürlich, wenn sich jemand unsere Artikel anschaut. Ein bißchen Reaktion von Seiten der Mituser ist stets willkommen und ermuntert zum Weitermachen. Das mit dem Fehler kam daher, daß wir das Programm auf unserem Editas-Assembler ohne Probleme zum Laufen brachten. Bei der Übertragung des Listings in das Textfile haben wir dann das Label PR10 an der von Manfred vermuteten Zeile vergessen. Somit hatte Manfred Recht mit seinem vermuteten Sprungziel. Die Zeile lautet also dann richtig: PR10 LD A,(HL)
Vielen Dank von unserer Seite an Manfred für die Richtigstellung und die Hoffnung, daß sich in künftigen Artikeln keine Fehler mehr einschleichen. Viele Grüße, Harald und Hubert

Jaja, die Mituser. Vielleicht tippt mal jemand den Surprise-Generator vom April ab, damit wir wissen ob sich da auch ein Fehler eingeschlichen hat. Kann vorkommen bei längeren Listings.

TREFFEN IN FILDERSTADT AM 28/29. SEPTEMBER

Ein qualitativ gutes Treffen...
Ich bin vollkommen zufrieden...
die Stimmen während des Treffens waren durchaus positiv.
Doch zuerst die Fakten und damit wird klar, daß wir nicht zufrieden sind:

14 Spectrum-Freax,	2 PC's,
4 48k Speccies,	1 Spectrum 128k,
3 Spectrum +2A,	2 Spectrum +2

sowie verschiedene Diskettensysteme und weitere Hardware. Interessante Neuheiten waren die Spiele Kliatba Noci und Quadrax sowie die Vorführung des MB 02 Discinterfaces, welches mit 4 Usern die wohl stärkste Fraktion stellte. Toll war am ersten Tag des Treffens auch der große Verkaufsstand für mitgebrachte Waren. Hier fand man wirklich alles, vom Rechner bis zum Diskinterface. SINTECH hatte das gesamte Softwareprogramm aufgebaut und ein Rechner zeigte die Spiele in Action. Manfred Messerschmidt hatte eine Slideshow mit mehreren tausend Bildern von Specci-Spielen vorbereitet und Manfred Döeing stellte seine 5m Tastaturverlängerung vor. Leszek vom ASC promotete sein Discmagazin SCENE+, welches nicht nur im deutschsprachigen Raum zu den besten Discmagazinen überhaupt zählt. Dazu hatte er noch Previews seines Mega-Spiels LEGACY OF ZER und der übersetzten Version eines militanten Strategiespiels namens SCORPIONS dabei. Wahre Fußballschlachten wurden sich bei Emlyn Hughes International Soccer geliefert und die Wahninnsauswahl an Spectrum-Magazinen die Ronald Raajen mitgebracht hatte, ließ manchen Sammler verzücken. Hauptpunkt war natürlich aber Gespräche zwischen Spectrum-Usern zu führen und das wurde reichlich getan. Beim gemeinsamen Mittagessen kam man dann auch zu anderen Punkten und jeder gab sein allgemeines Computerwissenpreis. Soviel also zu den positiven Punkten, was sicherlich die Aussagen am Anfang des Texts rechtfertigt. Enttäuscht sind aber vor allem wir, die Veranstalter, die sich große Mühe gemacht haben, solch ein Treffen auf die Beine zu stellen. Es waren am ersten Tag nur 14 User zugegen, am zweiten Tag sogar nur noch 8, wobei die letzten beiden erst kamen als 2 andere schon gegangen waren. Noch entäuschender ist, daß diese 8 Personen allesamt schon am ersten Tag da waren, also kein weiterer User hinzukam. Wir hatten im Vorjahr noch über 40 User und sind deshalb auch verwundert. 14 Leute rechtfertigt den Aufwand nicht. Die meisten kamen eh aus der Nähe, die hätten wir auch zu uns nach Hause einladen können. Seit wir den Spectrum-User-Club übernommen haben, ging es immer aufwärts, daß User-Treffen in Filderstadt war immer der Höhepunkt des Jahres mit steigenden Besucherzahlen. Scheinbar ist es mit dem Höhenflug jetzt vorbei. Neuen Zeiten müssen wir uns anpassen. So leid es uns tut, es wird zwar weiterhin Regionaltreffen geben, aber ein großes Spectrum-User-Treffen in Filderstadt ist nicht mehr geplant. Dazu waren es einfach zuwenig Teilnehmer. Wir halten uns aber die Hintertür offen, bei entsprechenden Zuschriften von eurer Seite, mal wieder so ein Treffen zu veranstalten. Also dann mal los. Was waren die Gründe für euer nichtkommen? Würdet ihr auf ein Spectrum-User-Treffen kommen wollen? Von der Menge eurer Zuschriften hängt die Zukunft solcher Treffen ab, also schreibt uns.

(te)

FANZINES

Willkommen zu einer neuen Rubrik in der SUC-SESSION.
Vielleicht etwas zum Hintergrund: Diverse Clubmagazine gab es ja schon lange, sie existierten neben den großen Computermagazinen und wurden von der Mehrheit der User nicht weiter beachtet. Nach dem vor allem auch in Großbritannien die letzten professionellen Magazine für den Spectrum aufhörten, bekamen kleinere Publikationen ein größeres Gewicht. In dieser Zeit wurde der Begriff Fanzine auf dem Spectrum geprägt. Auch unsere SUC-SESSION ist ein Fanzine, d.h. von Hobby-Redakteuren aus Spaß an der Freude und am Spectrum gemacht. Aber nicht nur Club-Magazine sind gemeint, es entstanden eine Unmenge an weiteren Publikationen, zu denen kein Club gehörte. Manche sind gratis oder sehr günstig, andere sind teurer und wenige sogar auf fast professioneller Basis. Zu den Paper-Fanzines kommen natürlich auch noch die Disk-Fanzines (Diskzines) und Tape-Fanzines (Tapezines). Nach und nach werden wir in dieser Rubrik alle Fanzines durchsprechen, wie in der SUC-SESSION üblich natürlich mit Hauptaugenmerk auf Aktualität, d.h. neue Fanzines haben Vorrang. Alle vorgestellten Hefte kann man auch über den Club abbonnieren, wir belasten dann nur die tatsächlich entstandenen Kosten weiter. Dieser Service gilt natürlich nur für Clubmitglieder!
Beginnen wollen wir mit einem völlig neuem Magazin, welches auf dem Spectrum und SAM Treffen in Wetherby vorgestellt wurde. ZX-Files ist wohl vom Titel her eine Parodie auf X-Files, eine auch in Deutschland nicht unbekannte Serie (hier heißt sie "AKTE X-Unheimliche Fälle des FBI") die in Großbritannien aber einen Stellenwert hat wie bei uns STAR TREK. Tatsächlich ist es wohl ein Fall für das FBI (oder für F.B.I. von den Unbelievables?) herauszufinden woher der Macher seine Infos hat. Ganz aus dem nichts kommt das Magazin ja nicht, der Herausgeber Paul White hatte vorher ein Spectrum-Magazin auf Amiga-Disk (Schwerpunkt: Specci-Programme via Emulator auf Amiga) herausgegeben, dennoch sind seine Quellen wohl die heißesten in ganz Britannien. So werden doch glatt 2 brandneue Dizzy-Games getestet sowie eine Preview von Legacy of the Zer Empire (Mega-Projekt von LCD) und Jet Set Willy 96!!! gezeigt. Da hinken alle anderen (inkl. SUC-SESSION) hinterher. Weiter geht es mit einem Interview mit diversen Speccy-Größen, einigen Spieletips und natürlich einem Bericht über den Spectum-Emulator auf Amiga. Die Herkunft des Spectrums wurde auch geklärt (die Übersetzung findet ihr in diesem Heft). Auch eine Adventure-Ecke gibt es (Hobbit wird gelöst) und noch diverse andere Ältere wie neue Programme vorgestellt. Das Heft wurde komplett mit einem Amiga erstellt und ist sehr abwechslungsreich, witzig und mit vielen Bildern gestaltet. Eine Ausgabe kostet etwa 3,00 DM und es soll 4 Ausgaben im Jahr geben. Die Debut-Ausgabe ist also vollauf gelungen. Es bleibt abzuwarten, ob Paul White das hohe Niveau halten kann, aber ich habe Paul in Wetherby kennengelernt und ich denke...er kann es. Wie gesagt, kann dieses Fanzine bei uns bestellt werden, ein Abonnent wird aber noch nicht angeboten.

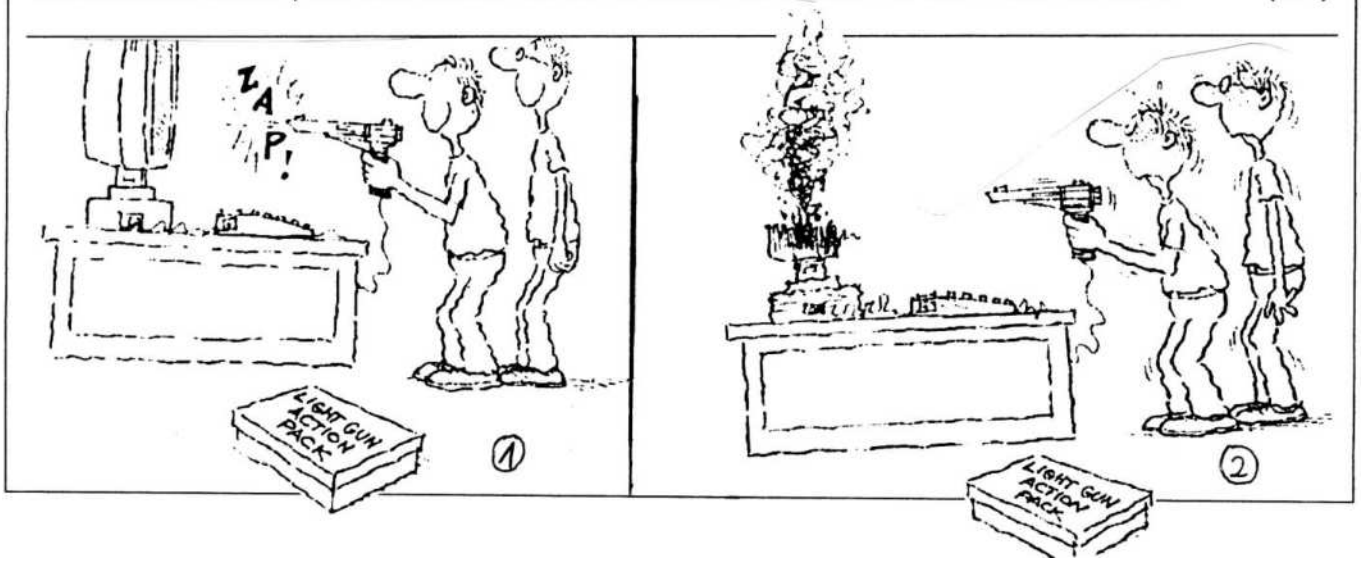
(te)

SINTECH - Angebot :

Sintech konnte einen kleinere Posten 3.5" Laufwerke (720 KB) für den Gebrauch an Opus, PlusD oder auch Beta-Disk ergattern.
Der Preis pro Laufwerk beträgt : 25,00 DM
Außerdem bietet Sintech noch Gehäuse für Laufwerke zum Preis von 10,00 DM an.

Wetherby
So war die erste NSSS

Tja, es war wirklich ein bißchen viel auf einmal mit den ganzen Spectrum-Treffen. Es soll Leute geben (hallo Ronald und Roelof) die tatsächlich kaum ein Treffen auslassen (leider gibt es dafür genug Leute die nie auf ein Treffen gehen; kleiner Seitenhieb für daheimgebliebene) so daß es in Wetherby durchaus multikulturell zuging. Im ganzen war der Raum gut gefüllt mit Ständen von CLASSIX, ZX FILES, SINTECH, PERSONA, FRED PUBLISHING, FORMAT, ALCHNEWS, FLEXIBASE, QUAZAR, und natürlich der Organisator CRASHED. Ich bin mir sicher, den einen oder anderen vergessen zu haben, es waren einfach zu viele und manche hatten einen Gemeinschaftsstand. Wichtig war aber, das User kamen und sieht man was in Köln und Filderstadt passierte, so war es in Wetherby im Verhältnis nicht anders. Mit ca. 80 Besuchern und Ausstellern war das Treffen wesentlich schlechter besucht als die Gloucester-Shows, welche für den Spectrum aber wesentlich weniger bieten. Leider wurde auch nicht sehr viel gebrauchte Hardware angeboten, eher dürftig also dieses Angebot. Dennoch ist das Treffen als voller Erfolg zu sehen. Nach den Gloucester-Treffen, wo der Spectrum regelmäßig neben dem SAM untergeht, blieben wohl viele User vorsichtshalber zuhause, aber die bekannten Gesichter waren alle da. Endlich lernte ich mal Andy Davis und Allan Clarkson sowie Daniel Bailey, den Hersteller des berühmten Likörs (oder nicht?) kennen. Auch das Gespräch mit Paul White war aufschlußreich und von Mark Sturdy wurde ich interviewt. James Waddington konnte ich endlich persönlich zu seinem Games Finder Service gratulieren (SINTECH und der Service arbeiten schon länger zusammen) und auch mit Bob Brenchley von FORMAT wollte ich mal wieder sprechen, kam aber durch die Menge hysterisch kreischender und anhimmelnder Mädels nicht durch. Aber kommen wir mal zu den Besuchern, die waren nämlich erste Sahne: Simon Cooke (ehemals SPECTEC in Your Sinclair) führte seine neueste Hutkollektion vor und Paul Howard von Impact Software überzeugte interessierte SINTECH-SOFTWARE-Käufer, das tschechisch gar nicht so schwer ist (lokicka is logical; yeah). Insider wissen natürlich von wem ich rede, wenn sie die Zeichen "E-3" sehen. EXTACY-3 war da, das heißt also BOGIE und L.A. Wurde auch Zeit das ich die verücktesten Spectrum-Coder Englands kennenlernte. Es gab noch mehr verrückte Briten, die UNITED MINDS (aus Schottland !!!Wichtig!!!) versuchten gar eine Demo auf dem Treffen zu schreiben und jagten die Passanten mit ihrer Videokamera durch den Raum. DATASOFT hatte sich zwischen E-3 und UM eingenistet und beteiligte sich wohl am Demotausch. Dank Johan und Ronald sah ich sogar einige sehr bekannte Gesichter (und eine Woche später wieder in Filderstadt). Ich könnte wohl endlos so weitererzählen, was ich aber damit ausdrücken will:
Ich hatte eine Menge erlebt in Wetherby und wäre es nicht so weit...ich würde jederzeit wiederkommen. Jeder der einmal England besuchen will möchte ich nahelegen, zu einem Termin zu kommen, an dem wieder so ein Treffen stattfindet. Es lohnt sich wirklich. (te)



Code-Cruncher 4

Von John Blackburn aus Spectrum UK
übersetzt von Stefan Ballerstaller

Anmerkung: Der dritte Teil dieser Reihe ist nicht zu bekommen, da wir auch die entsprechende Ausgabe von Spectrum UK nicht haben. Wir machen einfach mit dem vierten Teil weiter.
Weiblicher Reporter: Hm, ist dies die richtige Adresse:

Code Cruncher,
Aka John Blackburn,
Shannas Schoolhouse,
Clola, Mintlaw, Aberdeenshire
AB42-8AE

Ja, das schaut ganz danach aus. Code Cruncher: Yeah, was willst Du ?
Weiblicher Reporter: Herr Code Cruncher, die Stadt ist in Aufruhr. Flugzeuge sind entführt worden, internationale Banken bombardiert worden, jeder kleine Kriminelle in der Stadt besitzt eine Kugel. Verdammt nochmal, den Leuten geht sogar der Z80-Maschinencode aus. Warum hast Du uns verlassen ?
Code Cruncher: Ich bin fertig mit all dem superheldischen Zeug, müssen sie verstehen. Die Tage des Code-Zerlegens sind vorbei. Ich bin kein öffentliches Eigentum mehr, der, um den ich mich jetzt kümmere, bin ich. Wollen sie etwas Whiskey ?
Weiblicher Reporter: Nein danke, das ist mir etwas zu früh. Was ist mit Deinem Umhang passiert ?
Code Cruncher: Diese Faserweste ist bequemer.
Weiblicher Reporter: Ich kann gar nicht glauben, was Dir passiert ist. Sie waren immer so anregend. Ich erinnere mich daran, daß die Augen der Kinder aufleuchteten, als sie den Stapel und die logischen Rotationen erklärten. Mir macht es nichts aus, zuzugeben, daß ich eins dieser Kinder war. Sie wissen ja nicht, wieviel Sie uns bedeuteten.
Code Cruncher: Yeah, und ihr seid mir jetzt alle davongelaufen. Keiner von euch interessierte sich mehr für's Programmieren. Ihr wolltet nur Spiele spielen. Ich stand allein und tatenlos da.
Weiblicher Reporter: Nicht wir alle. Mich interessiert das Programmieren noch immer und auch viele andere. Verstehst Du nicht ? Wenn Du aufhörst, werden immer weniger Leute versuchen, zu programmieren. Wir brauchen nur wen, der uns den Weg weist. Herumzusitzen wie ein Nichtsnutz wird das Problem nicht lösen, ganz im Gegenteil.
Code Cruncher: Nun, da wär' ich mir nicht sicher.
Weiblicher Reporter: Glaubt ihr an den Code Cruncher, Kinder ? Kinder: Ja, Ja. Weiblicher Reporter: Falls ihr es wirklich tut, klatscht in die Hände und sagt die Z80-Anleitung auf.
Kinder: 00 NOP,
01 1D BC, NN,
02 1D (BC), A...
Code Cruncher: Wie konnte ich mich nur so täuschen ? Sie glauben echt daran und ich habe sie im Stich gelassen. Es gibt keine Zeit zu verlieren, Mitbürger. Machen wir weiter mit der nächsten Routine.

Ihr werdet bemerkt haben, daß die Programme diesen Monat dankbarerweise kürzer sind als in den letzten Monaten (was schon wieder so lange her zu sein scheint.). Listing eins ist der Teil von Screendump, den wir einfach übergangen haben im letzten Monat, also laden wir als erstes das Screendump Source File ein und löschen Zeile 1010. Auch ist der Anzeiger für den Ausstieg (leavit label) in Zeile 1280 zu entfernen. Diese Routine liefert viele Informationen für

ein Sprite, das bei 31320 gespeichert ist, ja richtig 31320, ich habe es nur leicht nach oben verschoben, um dem Screendump mehr Platz einzuräumen. Ihr wollt was daraus machen, hätte ich gar nicht geglaubt. Das Sprite muß wissen, wo die Daten des Bitmap gespeichert sind, wie groß das auszudruckende Rechteck ist und die XY-Koordinate der oberen linken Ecke des Sprites.
1050-1120 liefert die Adresse der Daten an HL und setzt sie auf den Stapel. Dies geschieht, indem es sich auf das Byte bezieht, das dafür verantwortlich ist, welche Reihe gerade ausgedruckt wird (3 Hintergrund, 2 mittlerer Grund, 1 Vordergrund).
1125-1170 setzt die Breite und Tiefe des Sprites fest und damit die Größe (was wiederum vom Speicherinhalt abhängt). C enthält die Länge und B die Tiefe.
1180-1185 entfernt HL vom Stapel und holt DE zurück, das dann die XY-Koordinate der oberen linken Koordinate des momentanen Sprites ist. All diese Informationen werden nun auf den Stapel gesetzt und sieht nun so aus:

Höhe * Tiefe

Tiefe * Breite
Sprite Adresse

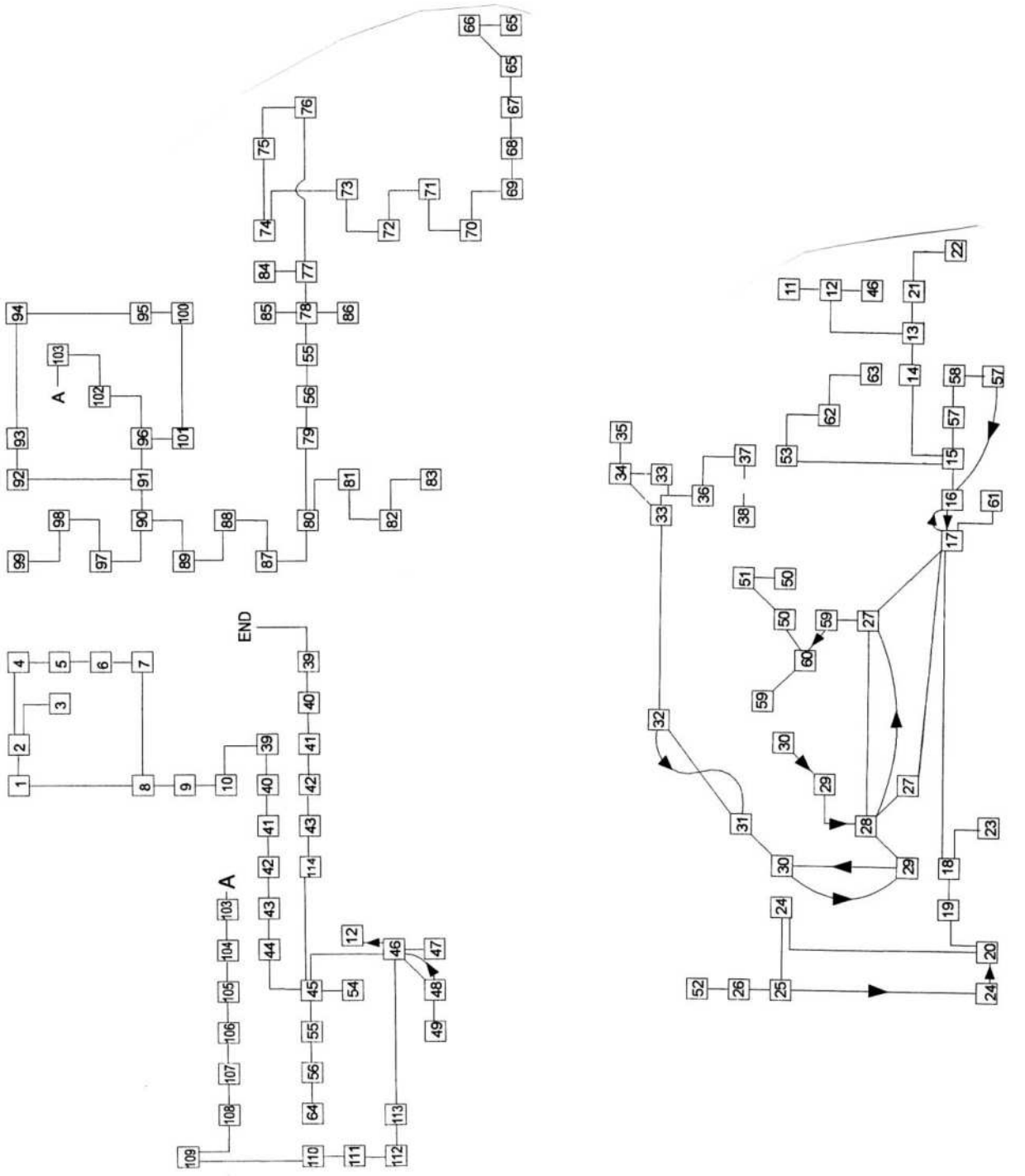
Beachten sie, daß dies alles mit dem anderen Zeug auf dem Stapel zusammenzählt. Nachdem das Sprite seine Arbeit getan hat, wird obiges gelöscht.
1210-1260 macht aus B=8X (Y-Koordinate, d.h. die Y-Koordinate in Pixeln) und aus C die X-Koordinate. Dann rufen wir die Sprite-Routine auf. Sie ist im Listing 2. Als erstes müssen wir den Programmzähler loswerden (gespeichert auf IX), um an das andere Zeug des Stapels ranzukommen. Am schlauesten ist hier die eigene Subroutine. Dies ändert die momentane Speicheradresse für Screen. in DE, um sie der Adresse der nächsten Reihe darunter gleichzusetzen. Dies ist nicht so leicht wie im Attributfile, wo wir einfach 32 dazuzählen. Ihr seht, daß der Bildschirmspeicher gedrittelt ist, wobei jedes Drittel in acht Gruppen zu je acht Reihen geteilt ist. Die erste Bildschirmspeicheradresse, 16384, ist die der oberen linken Ecke des Bilds. Sobald sie steigt, bewegen wir uns nach rechts im Bild. Die nächste Adresse gehört zur ersten Zeile der nächsten Gruppe darunter. Dies wiederholt sich, bis wir die erste Zeile jeder Gruppe in diesem Drittel haben. Dann folgen alle zweiten Zeilen, dann alle dritten usw., bis die letzte Dritte dargestellt ist. Dann machen wir das zweite und dritte auf genau die selbe Weise. Eigentlich können wir zur nächsten Reihe übergehen, indem wir einfach 8*32=256 zu DE hinzuzählen. Wenn man D erhöht, klappt das ganz ordentlich. Wenn wir aber in der letzten Zeile eines Drittels sind und zur ersten Zeile des nächsten Drittels übergehen, addieren wir einfach 32. Für all diese Möglichkeiten ist in der eigenen Routine gesorgt. Es ist eine sehr standardmäßige Routine, die wichtig ist, um überhaupt Spectrum-Sprites zu drucken.
Die Zeilen 10-80 setzen DE mit der Speicheradresse der oberen linken Ecke des Sprites gleich. DE ist Anfangs 16384 und wir zählen B-mal runter und zählen dann C (was nun gleich BC ist) zu DE dazu. Leider gibt es keinen solchen Befehl, der DE,BC addiert, also müssen wir HL=DE setzen, addieren und dann DE=HL machen. 90 holt die Speicheradresse des Sprite auf HL zurück sowie seine Größe auf BC. 100-170 ist eine doppelt vorkommende Schleife, wobei LDIR die innere Schleife ausführt und eine Reihe mit Daten auf den Bildschirm bringt. Wir erhalten dann DE zurück, das sich auf die erste Spalte der momentanen Reihe bezieht und rufen DWN, um zur ersten Spalte der nächsten Reihe zu gelangen. Das Ganze wiederholt sich B-mal, bis ein ganzes Rechteck voller Daten auf dem Bildschirm erscheint. Schließlich wird der Programmzähler auf den Stapel zurückgesetzt und wir kommen zu einem Screendump zurück. Die Spriteroutine ist praktisch so einfach wie es geht, wobei alles auf den Bildschirm übertragen wird. Wenn also das Sprite nicht sein ganzes Rechteck ausfüllt, wird es umgeben von lauter Nullen (Resetpixeln). Glücklicherweise überlappen sich die Sprites nicht sehr und bei der Geschwindigkeit des Spiels wird man es auch hoffentlich gar nicht merken. Die

Einfachheit der Routine macht das Ganze auch ansehnlich und schnell. Ok, tippen Sie nun das Basicprogramm des Listing 3 ein und stellen Sie sicher, daß Sie sowohl Screendump, als auch Spriteprogramme im Speicher haben, bevor Sie es laufen lassen. Die Basicroutine erzeugt einige genauere Sprites als die vom letzten Monat. Ok, sie sind beschissen, aber man könnte meinen, daß sie absolut alles sein können, was man haben will. Versuchen sie die Spritedaten zu ändern, um zu zeigen, daß kein Schummeln dahintersteckt. Nun versuchen Sie die BIN-Zahlen in den Zeilen 180-200 zu ändern, um die Sprites an- und auszuschalten. Schließlich starten Sie das Programm mit Zeile 240, um einen zufällig erzeugten Level voller solcher Sprites zu durchlaufen. Bild 1 zeigt ein Beispiel der Sprites, die Sie erhalten können. Diese stammen aus meinem Spiel 'Outland'. Sie können die Leerräume für 8, 5 und 3 Sprites für Hinter-, mittleren und Vordergrund sehen, doch fehlen in diesem Fall die Sprites in der Mitte. Ich weiß, daß sie etwas seltsam ausschauen in scwarz-weiß, aber wenn sie die Attribute dazuzählen, leuchten die Farben alle wunderbar (glaube ich zumindest). Offensichtlich wäre es fast unmöglich, diese Räume anzugehen, indem man Bytes im Basic "poke"t. Ich habe sie mit einem Mal-und Zeichenprogramm namens 'Drawit' entworfen und ein kleines MC-Programm benutzt, um sie vom Bildschirm zu entfernen und sie in einem einzigen Block von 32044-32883 unterzubringen. Ich werde kein Mal-und Zeichenprogramm schreiben, aber ich werde das Programm zum Entfernen sowie einen Leveleditor in den folgenden Ausgaben mitliefern, für all euch wunderbare Kinder. ZZZZZ.
Oh, entschuldige mich, bürgerlicher Neuling im Codezerlegen. Ich habe wohl gerade für einen Moment geträumt. Ich hatte einen ganz seltsamen Traum. Ich glaube, es gibt eine Moral bei der Geschichte, aber ich will Sie nicht mit den Einzelheiten langweilen. Ah ja, Sie wollen endlich die Programme von diesem Monat sehen. Wie sie merken werden, sind sie eher kürzer als letztes mal ...

Listing 1:

```
1010            JR LVEIT
1050            LD A, (ASTORE)
1060            CP 3
1070            CALL Z,AD1
1080            CP 2
1090            CALL Z,AD2
1100            CP 1
1110            CALL Z,AD3
1120            PUSH HL
1125            LD HL,SIZE+2
1130            LD E,A
1135            LD D,0
1140            ADD HL,DE
1150            LD C,(HL)
1160            DEC HL
1161            DEC HL
1162            DEC HL
1170            LD B,(HL)
1180            POP HL
1185            POP DE
1186            PUSH DE
1190            PUSH BC
1200            PUSH HL
1210            LD A,0
1220 LP7        ADD A,8
1230            DEC E
1240            JR NZ,LP7
1250            LD C,D
1260            LD B,A
1270            CALL 31320
1280 LVEIT      LD A, (SCTCH)
1290            LD H,A
1300            LD A, (SCTCH+1)
```

Colossal Adventure



Die Lösung

Bei dem Programm, das wir uns heute ansehen wollen, handelt es sich um eines der anspruchsvollsten Adventure, die es für den Spectrum gibt - Colossal Adventure. Das Programm entstammt der "Jewels of Darkness" Trilogie aus dem Hause Rainbird/Level 9 Computing. Damit dürfte für die Adventurefreaks unter euch klar sein, daß es nicht leicht werden wird.

Kommen wir zu den Locations des beiliegenden Planes:
001) Beside a small brick building 002) In a small building / empty bottle, lamp, keys 003) Down a dry well / coins 004) On a small hill 005) Lost in the forest 006) Beside a huge oak tree 007) At a picnic spot / sandwiches 008) In a valley beside a stream 009) In a tree-lined valley 010) In a 20-foot depression 011) In the Y2 room 012) In a low north-south passage / silver bars 013) In a dirty broken passage 014) In a large room 015) At a complex junction 016) In Bedquilt 017) In a room whose walls resemble swiss cheese 018) Eastern end of a long room 019) West end of the twopit room 020) At the bottom of the west pit / tiny wilting seedling 021) On the brink of a small pit 022) At the bottom of a pit 023) Beside an oil well 024) In a long narrow corridor 025) In the giant room / golden eggs 026) In a gigantic north-south passage 027) In the oriental room / ming vase 028) In a large low room 029) In a twisting corridor 030) South-west side of a chasm 031) North-east side of a chasm 032) In a low east-west corridor 033) At a fork in the path 034) At a junction with warm walls 035) In a small chamber / rare spices 036) In a steeply sloping limestone passage 037) In a barren room 038) Inside the bear room 039) In a tiny rocky cave 040) In a low passage / cage 041) In a room filled with debris / black rod 042) In an awkwardly sloping east-west canyon 043) In a splendid chamber / little bird 044) At the end of the east passage 045) East end of the hall of mists 046) In the hall of the mountain kings 047) In the south side chamber of the hall of the mountain kings / jewellery 048) In a secret east-west canyon 049) At a junction between canyons / dragon, carpet, rug 050) In the plover room /emerald 051) Its dark / pyramid 052) In a magnificent cavern / trident 053) In a room decorated with shells / clam, oyster 054) In a long low room / nugget 055) At the east bank of a wide fissure 056) At the west bank of a wide fissure / diamonds 057) In an ante room / gazette 058) At witt's end 059) Following a wide path 060) In an alcove 061) In the soft room / pillow 062) In a steeply sloping corridor 063) In a dead end / pearl 064) West end of the hall of mists 065) South-west end of vast hall 066) North-east end of vast cave 067) Crude east-west corridor 068) In an east-west corridor 069) At a vertical iron ladder 070) On a metal ladder 071) Further up the ladder 072) Still further up the ladder 073) On the top of the metal ladder 074) Beside a pit 075) In a network of stone passages 076) In an east-west passage 077) In a long straight passage 078) In a wide east-west walkway 079) In an east-west dungeon walkway 080) On a spiral stone staircase A 081) On a spiral stone staircase B 082) On a spiral stone staircase C 083) In a pentagonal room / elixir 084) At a dead end 085) Dingy dungeon cell A 086) Dingy dungeon cell B 087) On a spiral stone staircase D 088) On a spiral stone staircase E 089) On a spiral stone staircase F 093) On a spiral stone staircase G 091) At the edge of a huge cavern 092) North-west of the huge sticky web /orb 093) North of the huge web 094) North-east of the web 095) East of the huge web 096) In amongst the stands of a huge web 097) On a spiral stone staircase H 098) On a spiral stone staircase I 099) On the top of the pinnacle of Obdurat 100) South-east of the web / crown 101) South of the web 102) Clinging to thick strands of sticky grey web 103) Ledge above the cavern 104) In spiders lair 105) Slimy east-west passage 106) Low east-west passage 107) Beside a underground stream 108) Swept along by the stream 109) At the edge of an underground reservoir 110) Huge north-south canyon 111) Wide north-south canyon 112) At a junction between canyons 113) Secret east-west canyon 114)
End of east passage

Zum Anfang nun ein paar Tips allgemeiner Art.

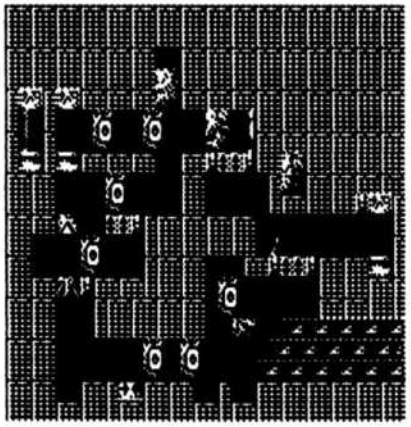
In diesem Programm gibt es wieder ein paar Zufallselemente, sodaß man nicht sagen kann, wann uns verschiedene Dinge begegnen werden. Das Beste wird es sein, sich damit zu beschäftigen, wenn es soweit ist. Der erste "Dwarf", der uns in diesem Programm begegnen wird, wirft immer ein Messer oder eine kleine Axt nach uns. Der erste Wurf geht immer fehl. Das Messer können wir ignorieren, doch sollten wir uns um die Axt kümmern. Wir sollten sie auf jeden Fall mitnehmen. Immer wenn wir jetzt wieder einen Dwarf treffen, sollten wir die Axt werfen und sie dann wieder aufnehmen. Es kann uns mehrere Versuche kosten, doch es ist meist ein wirksames Mittel, sich dieser Gestalten zu entledigen. Wer es nicht macht wird sehen wie schnell das Programm vorüber sein kann. Zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel, wenn wir bereits einige Treasures angesammelt haben, werden uns Piraten begegnen, die uns die Schätze wieder abnehmen. Jetzt bitte keine Panik. Wir bekommen sie wieder zurück wenn wir uns wie folgt verhalten:
Wir begeben uns zum west end of the hall of mist. Und jetzt geht es so weiter: S, E, S, S, S, N, E, E, NW....hier liegt unsere Kiste mit den Schätzen wieder. Wir nehmen alles auf (auch die Schatzkiste, die selbst ein wertvoller Gegenstand ist) und machen weiter...SE, N, D, E, E...wir sind wieder in dem kleinen Ziegelhaus. Hier deponieren wir die Schätze und machen dann an der Stelle weiter, an der uns die Piraten ausgeraubt haben. Sie werden nicht wieder erscheinen. Da wir uns bei diesem Adventure viel im Dunkeln herumtreiben, benötigen wir auch oft unsere Lampe. Wenn uns mitgeteilt wird, daß die Lampe zu flackern beginnt, sollten wir uns auf den Rückweg ins kleine Ziegelhaus machen. Dort nehmen wir die Münzen auf (get coins) und machen so weiter...say plugh, on lamp (falls sie nicht schon brennt), S, S, U, W, W, W, W, W, S, E, E, climb..wir haben die vending machine gefunden. Durch den Befehl drop coins spuckt sie einen neuen Satz Batterien aus. Sie werden automatisch ersetzt. Die Lampe ist wieder einsatzbereit. Jetzt geht es so weiter...N, U, E, E, E, E, E, D, N, N, off lamp, say plugh...wir sind wieder im kleinen Ziegelhaus. Da die coins aber ein notwendiger Gegenstand sind, sollte man sie nicht für die Batterien verwenden, da sich sonst das Programm eventuell nicht lösen läßt. Auch wenn die Lampe einmal flackert, so reicht sie oft noch so weit, wie wir sie brauchen. Man sollte jedoch nicht vergessen, sie immer dann auszumachen, wenn sie nicht benötigt wird. Das verlängert die Lebensdauer der Batterien. Wir sind bei unserer Lösung zwar mit einer stark flackernden Lampe aber ohne Batteriewechsel durchgekommen. Durch die Verwendung der magischen Wörter plugh, plover und xyzzy sparen wir uns eine Menge Lauferei und das erhöht wiederum die Chance ohne Batterientausch auszukommen. Wenn wir alle Treasures eingesammelt haben, teilt uns eine Stimme mit, das die Höhlen geschlossen werden. Hier beginnt nun das Endgame. Noch ein Tip zum Schluß. Es kann nicht schaden, den Spielstand hin und wieder zu speichern. Das kostet uns zwar jedesmal einen Punkt unserer Scoreliste aber das sollte uns die Sache wert sein. Wir haben das Spiel jedesmal dann abgespeichert, wenn wir uns im brick building befunden haben. So kommt man mit etwa 6 Zwischenständen gut über die Bühne. Aber das muß jeder für sich entscheiden.

Soviel zu den allgemeinen Tips zum Programm. Wer will kann ja schon mal mit dem Herumstöbern anfangen. Nächstesmal kommen wir dann zur Gesamtlösung dieses Programmes.

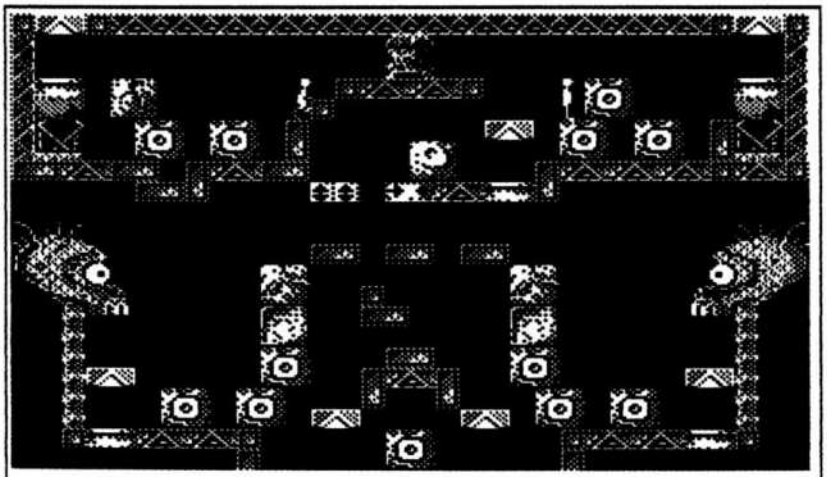
Bis dann also und happy adventuring....

Programmtest

Name : Quadrax
Hersteller : Ultrasoft
System : 48k
Preis : 10,00 DM
Bezugsquelle : Sintech
Erscheinungsdatum : 1994 Slowakei, 1996 Deutschland



Zwei neue Namen gehen in der Spiele-Welt umher. Die Rede ist von Kliatba Noci und Quadrax, zwei Spielen von Ultrasoft die neuerdings von Sintech in den Vertrieb übernommen wurden.
Da niemand sonst einen Spielebericht schreibt, versuche ich eine objektive Übersicht über einen der beiden Titel, Quadrax, zu geben.
Die Story ist ebenso schlicht wie einfach zu verstehen. In einem Tempel muß man von Raum zu Raum gehen um letztendlich...eben das Ende des Spiels zu sehen. Das Spiel ist dafür umso kniffliger. Natürlich ist es nicht damit getan, Räume zu durchqueren, man muß auch noch erst mal zum Ausgang kommen. Dieser liegt im ersten Level noch vor einem, in den weiteren Leveln muß man aber immer mehr Hindernisse überwinden um hinauszukommen. Ganz allein ist man dazu nicht, man bekommt noch einen Kompagnon, der allerdings auch immer ins Ziel geführt werden muß.
Gemeinsam helfen sich die beiden also durch die Räume, verschieben Steine zu Brücken oder legen Hebel um, damit der andere im Aufzug nach oben kommt. Die meisten Level sind allein auch gar nicht zu bewerkstelligen, nur der kluge Einsatz beider Helden bringt einem zum Ziel. Gegner gibt es dabei keine, nur einige Fallen wie brüchige Böden, fallende Steine oder steile Absätze. Auch ein Zeitlimit hat man nicht, ebenso kann man sich an einem Raum immer wieder versuchen.

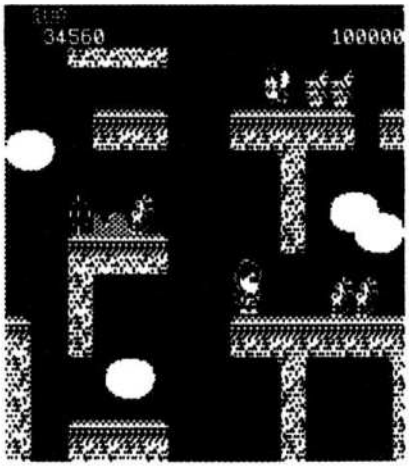


TOLLE IDEE, BEEINDRUCKENDE ANIMATIONEN!

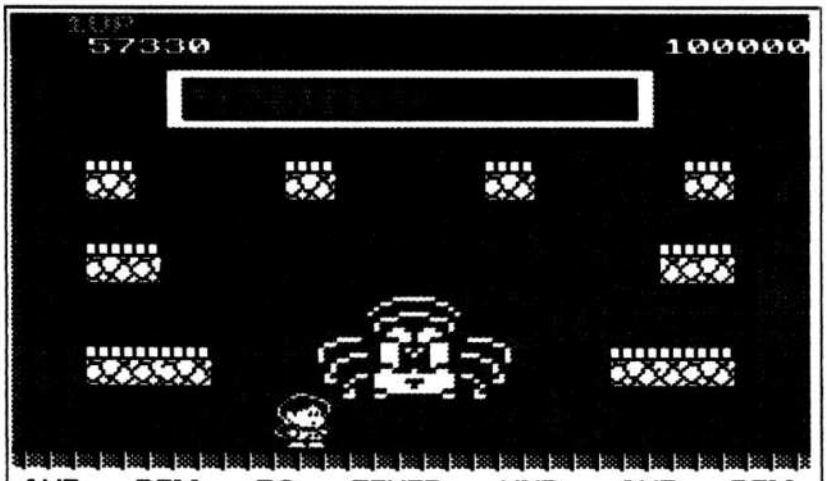
Sehr gut ist die Option, zu zweit gleichzeitig zu spielen. Also zu zweit an die Joysticks und schon klappt die Sache. Spielt man allein, muß man dauernd zwischen beiden Männchen umschalten, zu zweit kann man gleichzeitig agieren. Eine Passwort-Option ist auch eingebaut, man muß also nicht immer von vorne anfangen.
Die Grafik ist recht bescheiden, die Animationen dafür verblüffend realistisch. Einen Sound gibt es keinen, nur einige 48k Geräusche.
Wenn ich mir auch nicht erlauben will, das Spiel zu benoten, so muß ich trotzdem sagen, das Quadrax bisher jeden begeistert hat.
te

Programmtest

Name : Rainbow Islands
Hersteller : Craftgold
System : 128k
Preis : 15,00 DM
Bezugsquelle : Capri/Sintech
Erscheinungsdatum : 1990



Aus aktuellem Anlaß, nämlich des Wiederauftretens dieses Klassikers in der PC/Konsolenwelt, habe ich mir vorgenommen, das Spiel für die SUC-SESSION unter die Lupe zu nehmen.
Beim Vorgänger Bubble Bobble war man noch ein kleiner Drache, der statt Flammen Blasen spuckte und damit seine Gegner eliminierte. Diesmal ist man ein kleiner Junge und wirft mit Regenbogen um sich. Hauptpunkt ist aber nicht, die Gegner zu eliminieren, sondern einfach das Ziel ziemlich weit im Himmel zu erreichen. Dabei kann man sich z.B. einige Extrawaffen holen, wie Sterne, die in alle Richtungen zerspringen und jeden getroffenen Gegner auflösen, oder zusätzliche Regenbogen, die sich an einen geworfenen anhängen. Dadurch kann man also mehrere Bögen aneinanderhängen und viel weiter schießen. Aber nicht nur zum Gegner abschießen ist so ein Regenbogen gut. Natürlich kann man darauf auch laufen und so z.B. eine Treppe bauen auf der man höhere Regionen erreicht. Nur hüpfen sollte man nicht darauf, sonst bricht der Regenbogen zusammen. Um nach oben zu kommen hat man aber ein Zeitlimit, welches nicht sehr groß ist. Braucht man zu lange, geht die Regenbogeninsel langsam unter und hüpft man nicht schnell nach oben weiter, ertrinkt man ebenfalls.



AUF DEM PC TEUER UND AUF DEM SPECCI...SAUGUT!

Am Ende von 3 Leveln erwartet einen ein extra-großer Gegner. Hat man diesen erledigt, folgt die nächste Stufe und bald die nächste Insel.
Rainbow Islands hat nicht nur hervorragende Grafik und Sound, das Gameplay ist auch flüssig und macht Spaß. Jeder Spectrum-User, der weiß wie schwer es ist farbig zu programmieren, wird von der Vielfalt begeistert sein. Es ist zwar im Gegensatz zu vielen anderen Spielen recht teuer, aber wir sollten froh sein, noch so gute Spiele bekommen zu können. Ein PC-User legt dafür locker 80,00 DM hin und hat auch nicht mehr davon.
Das Spiel ist leicht zu erlernen und kann einen trotzdem Monate beschäftigen...und dann immer wieder.
Ich spiele Rainbow Islands seit Jahren und lade es immer mal wieder gerne ein.
te

Begegnung mit der Gummi-Art

(engl. Orginaltitel: Close Encounters of the Rubbery kind)
Übersetzt ins deutsche von Thomas Eberle

Mildred Adamski behauptet die Wahrheit über die Herkunft des Sinclair Spectrum herausgefunden zu haben. Glaubt man ihrer Geschichte, so wurden die Gummitasten nicht gemacht, damit Commodore-User darüber lachen können, sondern damit die Finger einer Rasse von einem anderen Planeten sie benutzen können. Lesen Sie weiter und urteilen Sie selbst.
Viel wurde aus dem berühmten "Roswell-Absturz" gemacht, speziell daraus, daß einige Körper geborgen werden konnten und mittlerweile erschien ein Film, welcher ein authentisches Bild eines Roswell-Außerirdischen zeigt. Aber eine Sache, die bis jetzt ein Geheimnis blieb, ist ein Fakt den die amerikanische und zu einem Anteil die britische Regierung verschlossen hält. Was Sie jetzt lesen, wird Sie schocken und entzücken, aber denken Sie immer daran, daß dies die Wahrheit ist und das mehrere Zeugen Eid ablegten, auch mit dem Risiko selbst in Gefahr zu geraten. In der Tat wurde Major Marceau, der eine Schlüsselfigur in diesem Fall war, eine Woche nachdem er seine Erinnerungen an den Vorfall weitergegeben hatte, getötet. Als er nach einer Nacht in einem ehemaligen Schwulenlokal namens "Wet Breaver" heimkehrte wurde er von einer großen Eistüte aus Fiberglas am Kopf getroffen, die unter mysteriösen Umständen vom Dach eines "Mr. Wippy" Eiswagen fiel und ihn sofort tötete.
Die Geschichte begann im Juli 1947. Am 06. Juli wurde Major Marceau von dem Sheriff von Roswell zur Hilfe gerufen, um die Überreste eines abgestürzten Objekts zu untersuchen und herauszufinden, was es war. Mit Rupert Sinclair, einem Engländer und Kopf der "R+D-Einheit" ging er los, um zu sehen, was so eine Aufregung im Büro des Sheriffs verursacht hatte. Durch das kurze Telefonat hatte Major Marceau erfahren, daß ein Rancher aus Roswell ein lautes aufschlagendes Geräusch in der Nacht des 2. Juli gehört hatte. Als dieser am nächsten Tag das Gelände untersuchte, fand er einige Teile von denen der Sheriff meinte, daß er so etwas noch nie gesehen habe...höchstens etwas ähnliches auf der Tupperwaren-Party seiner Frau. Als sie an der Absturzstelle ankamen, begannen die beiden Airforce Männer bald die Situation richtig zu beurteilen. So weit das Auge sehen konnte, lagen Trümmer verstreut, die wie Backfolie aussahen, nur das sie nach dem zerknüllen wieder ihre ursprüngliche Form annahmen. Ein Gebiet dieser Größe konnten 2 Mann nicht abdecken, also sammelten sie ein, was sie konnten und kehrten zu ihrem Pick-up LKW zurück.
Am nächsten Tag war das gesamte Gebiet von Sicherheitsbeamten abgeriegelt und alles Material aufgesammelt. Sehr zum Ärger von Marceau durften Sinclair und er das, was so aussah wie eine Absturzstelle, nicht untersuchen. Sie schafften es, sich etwas umzuschauen und Sinclair stolperte über etwas, das wie ein Kasten aussah. Kurz bevor die beiden von Sicherheitsbeamten gestoppt wurden, stopfte er den Gegenstand hastig in seine Hose. Marceau wurde durchsucht und als Sinclair an der Reihe war und gefragt wurde, warum seine Hose so ausgebeult wäre, antwortete er rasch, Einlagen zu tragen weil er ein medizinisches Problem hätte. Er wurde nicht untersucht und die beiden konnten entkommen.
Die nächsten Tage waren eine harte Prüfung. Die Airforce-Basis hatte so etwas noch nie vorher gehabt und meldete ein Ufo-Wrack gefunden zu haben. Durch den Druck des Pentagon wurde diese Aussage zurückgenommen und die Meldung verbreitet, sie hätten nur einen Wetterballon gesichtet. Marceau und Sinclair wußten, daß dies nicht die Wahrheit war, aber sie spielten mit weil sie wichtigere Dinge zu tun hatten.
Beim untersuchen des Objekts bemerkte Sinclair, daß es aus einem harten Plastik gemacht schien, in das kleine Gummitasten eingelassen waren. Auf, über und unter jeder Taste waren fremde Hieroglyphen. Nach dem Öffnen des Gehäuses fanden die beiden eine verwirrende

Anordnung elektronischer Teile vor, so daß sie dachten es wäre wohl ein Kommunikationsmedium, in das man mittels Tasten eine Art Morsecode eingeben kann. Es sollte mehr als ein paar Wochen dauern, bis der wahre Sinn dieser Entdeckung bekannt wurde. Einige Zeit später erlosch die Aufregung. Die Moral der Männer war auf dem Tiefpunkt, so daß Major Marceau beschloß, in ein einschlägiges Männerlokal zu gehen. Sein Hauptaugenmerk galt einem lokalen Stripper namens Randy Anderson, knapp gefolgt von zweieinhalbtausend Flaschen Budweiser. Nun, an diesem Abend, an dem alle wieder etwas entspannter waren, begann Sinclair ein Gespräch mit seinem Freund Miles. Miles hatte den Sicherheitsbeamten geholfen, die Absturzstelle zu räumen und sah einige Dinge die ihn schockten. Als er einige Drinks intus hatte, wurde er lockerer und fuhr fort, Sinclair seine Geschichte zu erzählen. Miles war ein MP (Militärpolizei) und wie alle MP's in der Gegend wurde er zu der Aufräumaktion abkommandiert. Beim aufsammeln in der Schlucht fanden er und ein Kollege namens Arthur Adamski eine große silberfarbene Scheibe. Die Scheibe war ähnlich geformt wie eine Getreideschale aber mit dem Durchmesser eines halben Fußballfeldes. Darin fanden sie fünf graue Körper, alle etwa in der Größe eines Kleinkinds, aber mit ovalen Köpfen und langen Fingern. Vier von ihnen waren tot und hatten offensichtlich gelitten, aber der fünfte war am Leben. Er bemerkte die beiden Männer nicht und hämmerte wütend auf ein kleines schwarzes Kästchen ein, welches mit einer Art Radargerät verbunden war. Es gab komisch piepsende Geräusche von sich und auf dem Bildschirm bewegten sich fremdartige Objekte. Die Hitze und der Gestank war erschreckend groß und wirkte sich nicht gut auf Adamski aus, der anfing würgende Geräusche zu machen. Das hörte die Kreatur und drehte sich sofort um, etwas wie "Ban Yan" murmelnd. Die beiden konnten nicht länger bleiben, da sie auf einmal von 4 Männern in schwarzen Uniformen, die auf einmal aufgetaucht waren, nach draußen befördert wurden. Miles wurde 6 Tage in Haft gehalten, bis er sich damit einverstanden erklärte, nichts von dem weiterzugeben, was er gesehen hatte. Ihm wurde erzählt, daß das, was er gesehen hatte, kahl rasierte Affen gewesen waren, die vom Militär als Piloten ausgebildet werden um im Kampf gegen die rote Gefahr zu helfen. Glaubt man dieser Geschichte, würden die Affen bei geheimen Missionen eingesetzt und wenn sie jemals in Gefangenschaft geraten würden, konnten sie keine Geheimnisse preisgeben. Die Affen wurden wegen der Flöhe rasiert, da ein Affe namens "Sugar" einst beschloß, seine Hoden auf 50.000 Fuß Höhe zu kratzen und dabei abstürzte. Nach dem Miles seine Geschichte erzählt hatte, wurde er sehr erregt und sagte dauernd "Schau her, ich bin ein Affe" während er auf dem Tisch auf- und absprang und die Arme hängen ließ. Das war das letzte Mal das Miles gesehen wurde.

Mit diesen neuen Informationen und seinem eigenen Wissen war Sinclair jetzt in der Lage, das Objekt an den Bildschirm eines Radargeräts anzuschließen. Der Bildschirm erwachte zum Leben mit einem hellen Hintergrund und einigen fremden Symbolen am unteren Rand. Beim drücken der Gummi-Tasten erschienen andere fremde Muster und nach mehreren Tagen hatte Sinclair einen Katalog mit 120 verschiedenen Mustern zusammengestellt, die alle keinen Sinn ergaben. Sein Wissen über Radiotechnik und Tonerzeugung erlaubte ihm die Erkenntnis, daß eine Buchse an dem Kasten für Toneingang, eine andere für Tonausgang stand. Diese waren bezeichnet mit etwas, das wie das Wort "Netz" aussah. Dies ließ viele Möglichkeiten offen, z.B. das senden von Nachrichten über die Telefonleitung in die Netz-Buchse A. Aus der Beschreibung der Wesen konnte man sicher schließen, daß die Gummi-Tasten wegen der Struktur ihrer Finger so weich waren. Außerdem war es offensichtlich, daß Gummi-Tasten bei Raumflügen in der Schwerelosigkeit die Unfallgefahr senken würden. Die Intelligenz der Kreaturen war verblüffend, was aber Sinclair am meisten erstaunte, war die Kompaktheit des Gerätes, leistungsfähig und doch handlich.

Nachdem sich Sinclair genug mit dem außerirdischen Text abgemüht hatte, beschloß er eine ehemalige Freundin von der Hochschule namens Emma Strad um Hilfe zu bitten. Sie war Lektorin auf der Dayton-Universität für Fremdsprachen und hatte ihren Anteil beim Entziffern von Schriftrollen am Toten Meer. Sinclair erzählte ihr die verblüffende Geschichte. Emma

schien ähnlich von Ehrfurcht ergriffen und sagte, sie hätte einige Bücher über die vergessene Sprache der Maya, deren Inhalt Ähnlichkeiten enthielten und sie würde diese holen und sofort zurückkehren. Unglücklicherweise kam sie mit einigen schwarz uniformierten Männern und einem Army-General der Dayton Airforce-Basis wieder. Sinclair wurde festgenommen und der Kasten sowie seine Unterlagen beschlagnahmt. Sinclair fragte Emma noch, warum sie das getan hätte und sie antwortete, man habe ihr einen guten Preis für ihr Wissen geboten, worauf Sinclair antwortete "sie können Dich gekauft haben, aber Du wirst mich nie kaufen können".
Sinclair wurde mehrere Jahre in Haft genommen und mußte beim "Affenpiloten-Projekt" assistieren, obwohl er aussagte, niemals einen Affen ein Flugzeug fliegen gesehen zu haben. Aus der Zeit, die er bei der Air Force verbrachte stammen auch seine Erfindung des kabellosen Rasierers, welchen man den Affen beibrachte zu benutzen und ein Gerät, mit dem man die Nasenhaare schneiden konnte, ohne eine Pinzette zu gebrauchen. 1962 verließ er die Air Force und kehrte mit seiner Frau und seinem Sohn nach England zurück. Von da an kann man nur erahnen, wie es weiterging, da weder Rupert, noch sein Sohn Clive bekanntgeben werden, was nach ihrer Rückkehr passierte. Wie es scheint, hatte Rupert noch Aufzeichnungen des außerirdischen Kastens und mit dem technologischen Fortschritt der Jahre beschloß er, sie Clive zu geben, der diese dann benutzte um den Sinclair ZX Spectrum zu bauen. Beide verneinen dies, aber Zeugen des Roswell-Falles sagen aus, daß Clive's Erfindung der frühen 80er Jahre eine unheimliche Ähnlichkeit mit dem, was die Außerirdischen hatten aufweist. Ja, es sieht so aus, als ob der plumpe Spectrum in der Tat auf einer außerirdischen Technologie basiert, was uns verwundert, denn : Kann der menschliche Verstand jemals solch eine Konstruktion begreifen?

Kleinanzeigen

Für schnell Entschlossene kann ich noch DD-Disketten (blau) anbieten:
NEUE 3,5" Disks, NoName-Kennzeichnung, aber von Sony hergestellt, Karton mit 50 Stk., kleinere Mengen sind leider nicht möglich; DM 35,00 incl. Porto / Verpackung.
Jean Austermühle, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, 0211 / 395460

Verkaufe Bücher:
Spaß & Profit von David Harwood 3,00 DM
Sinclair ZX Spectrum von T. Hartnell 5,00 DM
ZX Spectrum Maschinencode von Ian Stewart/Robin Jones 5,00 DM
Was der ZX Spectrum alle kann von Thomas Guss 4,00 DM
Spectrum Spektakulär /
50 Programme für den ZX Spectrum von Roger Valentine 3,50 DM
SUC-SESSION Club Magazine
von Januar 1994 - Oktober 1996 (komplett) 20,00 DM.
Hardware: Interface One (defekt) 3,00 DM.
Software: Adress-Manager 2,50 DM.
Alle Preise + Porto.
Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg, Tel/Fax: 0441/17976 (Tel. erst nach 18.30 Uhr)

WHAT'S OUT THERE?

Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 75430 Maulbronn, Germany
Ersatzteile & Reparaturservice, Jean Austermühle, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Germany
Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Germany
Sintech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Spectrum-Profi-Club, Penningsfelder Weg 98a, 51069 Köln, Germany
Adventure Probe, 52 Burford Rd, Liverpool, L16 6AQ, Great Britain
Alchnews, 62 Tithe Barn Lane, Woodhouse, Sheffield, S13 7LN, Great Britain™(+D/Tape/info-sheet)
Betasoft, 24 Wyche Ave, King's Heath, B'ham, B14 6LQ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
B.G. Services, 64 Roebuck Rd, Chessington, Surrey, KT9 1JX, Great Britain
Capri Marketing Ltd, Computer Cavern, 9 Dean Street, Marlow, Bucks, SL7 3AA, Great Britain
Chic-Computer-Club, P.O. Box 121, Gerrards Cross, Bucks, SL9 9JP, Great Britain
Chilsoft, 61 Sandfield Farm, Brownhills, West Mids, WS8 6LW, Great Britain
City Computer Services, Units 4,5,6, Adderley Estate, 197 Adderley Road, Saltley, Birmingham, B8, Great Britain
Classix, James Waddington, 11 Finsbury Drive, Wrose, Bradford, West Yorkshire, BD2 1QA, Great Britain
Crashed, Mark Sturdy, Pear Tree, Cottage, North Deighton, Weatherby, West Yorks, LS22 4EN
Dreamworld, 10 Mehurst Cres, Gravesend, Kent, DA12 4HL, Great Britain™
EUREKA, 294 Old Chester Road, Birkenhead, Merseyside, L42 3XD, Great Britain™
Express Software, Richard Coles, 7 Manor Drive, Merriot, Somerset, TA16 5NT, Great Britain™
Fish/Z2, 3 Station Road, Birch Vale, Stockport, Cheshire, SK12 5BP, Great Britain™
Flexibase Software, 20 The Parklands, Droitwich, Worcs, WR9 7DG, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Format Publications, 34 Bourton Rd, Gloucester, GL4 0LE, Great Britain
Fountain PD Software, 11 Camel Road, Silvertown, London, E16 2DE, Great Britain™
FSF Adventures, 40 Harvey Gdns, Charlton, London, SE7 8AJ, Great Britain™
Grafix Wizards, J.Cauldwell, 5 Helmsley Drive, Eastwood, Ntts, NG16 2RS, Great Britain™
Hammer PD (+8Bit-Alliance), 43 Gwydir St, Toxteth, Liverpool, L8 3TJ, Great Britain
HS Computer Services, Unit 2, The Orchard, Warton, Preston Lancs, PR4 1BE, Great Britain
Impact PD, 36 Budges Road, Wokingham, Berkshire, RG40 1PJ, Great Britain
Ivysoft, 17 Parkside, Ivybridge, Devon, PL21 0HU, Great Britain™
J.R.C. Camera Repairs, 2 Forge Cottage, The Street, Ewelme, Oxon, OX10 6HQ, Great Britain
Kobrasoft, Pleasant View, Hulme Lane, Longton, Stoke, ST3 5BH, Great Britain™(Spectrum/SAM)
MGPD, 1 Pelham St, Sutton in Ashfield, Notts, NG17 2EF, Great Britain
Microspec Software, 22 Bond Street, Innerleithen, Peebleshire, Scotland, EH44 6HW, Great Britain™
Motivation, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL, Great Britain™
Omnidale Supplies, 8e Rowan Court,Friargate, Derby, DE1 1BU, Great Britain
Outlet, 605 Loughborough Rd,Birstall,Leicester,LE4 4NJ, Great Britain™(+D, +3, PC)
Penpal UK, Karen Moore, 348 Quinton, Lower Falinge, Rochdale Lancs, OL12 6RE, Great Britain
Prism PD, c/o M. Sherwood, 13 Rodney Close, Bilton, Nr Rugby, CV22 7HJ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Propac PD, 153 Pickhurst Rise, West Wickham, Kent, BR4 0AG, Great Britain
RDS Software, 24 Chelsea Park, Easton, Bristol, BS5 6AG, Great Britain™
Revelation, PO Box 114, Exeter, Devon, EX4 1YY, Great Britain™(SAM/Spectrum)
SD Software, 70 Rainhall Rd, Barnoldwick, Lancs, BB8 6AB, Great Britain™
Spectrum-Discovery-Club, B.Mumford, 57 St Saviours Rd, W.Croydon, Surrey,CR0 2XE, Great Britain
Sublimal Extacy, Extacy-3, 14 De Verose Court, Hanham, Bristol, BS15 3SW, Great Britain
The Corner, Gavin Harrison, Trewlane, Fen Road, Patherham, Bury St. Edmonds, Suffolk, IP31 2LS, Great Britain
The Thing Monthly (incl.Your Thingclair), 46 High Rd West, Felixstowe, Suffolk, Great Britain
Trading Post, Victoria Rd, Shifnal, Shrobshire, TF11 8AF, Great Britain
WAVE, 1 Buccleuch St, Barrow-in-Furness, Cumbria, LA14 1SR, Great Britain
W.N. Richardson & Co, 6 Ravensmead, Chalfont St. Peter, Buckinghamshire, SL9 0ND, Great Britain™
WTS Electronics Ltd, Studio Master House, Chaul End Lane, Luton, Beds, LU4 8EZ, Great Britain
Zenobi, 26 Scotland Tops, Cutgate, Rochdale, Lancs, OL12 7NX, Great Britain™
ZX Files, 30 The Rowans, Off York Road, Wetherby, West Yorkshire, LS22 5EB, Great Britain
Austrian Spectrum Club, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien, Österreich
Sinclair Geb.groep Groningen,C.Ballintjin,B.Boermalaan 7, NL-9765 AP Paterswolde,Netherlands
Westsoft, A. Hoekman, de Hennepe 351, NL 4003 BD Tiel, Netherlands
Proxima, Post Box 24, Usti nad Labem, 400 21 Czech Repuplik™
ZX Club Budapest, Istvan Ordog, Vezer ut 143, H-1148 Budapest, Hungary

CLUBS=
REPAIRS=
HARDWARE=
PAPERZINES=
PD-SERVICES=
DISC/TAPEZINES=
SOFTWARE-SHOPS=
SOFTWARE-PRODUCERS=™